

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN**  
***EDUTAINMENT* BERBASIS *GAME VIRTUAL***  
***REALITY* (PENGURUSAN JENAZAH)**

**ADITH ADADIO**

**4715132624**



**Makalah ini ditunjukkan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar**  
**Sarjana Agama (S.Ag)**

**PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2020**

# LEMBAR PENGESAHAN KOMPREHENSIF

**PENANGGUNG JAWAB**

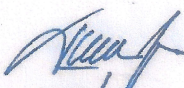
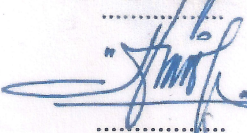
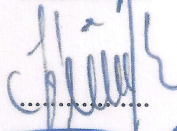

**DEKAN FAKULTAS ILMU SOSIAL**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**



**Dr. Umasih, M.Hum.**  
**NIP 196101211990032001**

## TIM PENGUJI

No.	Jabatan	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Ketua	<u>Ahmad Hakam, S.S., M.A.</u> NIP. 198208102015041001		19/8/2020 .....
2.	Sekretaris	<u>Mushlihin, S.Pd.I., M.A.</u> NIP. 197911202008121002		20/8/2020 .....
3.	Penguji Ahli I	<u>Sari Narulita, Lc., M.Si.</u> NIP. 198002282006042002		19/8/2020 .....
4.	Pembimbing I	<u>Firdaus Wajdi, S.Th.I., M.A., Ph.D.</u> NIP. 198107182008011016		19/8/2020 .....

**Tanggal Lulus: 13 Juli 2020.**

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN MAKALAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial  
Universitas Negeri Jakarta Program Studi Pendidikan Agama Islam :

Nama : Adith Adadio

No. Registrasi : 4715132624

Menyatakan bahwa Makalah yang saya buat dengan judul

“Pengembangan Media Pembelajaran Edutainment Berbasis Game Virtuality  
(Pengurusan Jenazah)”

adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan April hingga Agustus.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplak karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 13 Juli 2020

Yang membuat pernyataan



( Adith Adadio )





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220

Telepon/Faksimili: 021-4894221

Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Adith Adadio  
NIM : 4715132624  
Fakultas/Prodi : Ilmu Sosial/Pendidikan Agama Islam  
Alamat email : adith.adadio@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☐ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☒ Lain-lain (.....Komprehensif.....)

yang berjudul :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUTAINMENT BERBASIS GAME VIRTUAL

REALITY (PENGURUSAN JENAZAH)

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta 27 Agustus 2020

Penulis

( Adith Adadio )  
nama dan tanda tangan



## Abstrak

### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *EDUTAINMENT* BERBASIS *GAME VIRTUAL REALITY* (PENGURUSAN JENAZAH)**

Oleh

**Adith Adadio**  
**Program Studi Pendidikan Agama Islam**  
**Fakultas Ilmu Sosial**  
**Universitas Negeri Jakarta**  
**2020**

Pada abad ini telah masuk kepada era industri 4.0 yang dimana teknologi telah berkembang pesat dan banyak dimanfaatkan pada berbagai macam aspek kehidupan, terutama pendidikan. Meskipun wabah penyakit menular sedang berlangsung hal itu tidak menghambat perkembangan itu. Pendidikan pada masa pandemi di era industri 4.0 memang telah berubah ke sistem pendidikan modern, akan tetapi dalam pelaksanaannya terdapat kekurangan yang bersifat fundamental, seperti kompetensi akan membuat dan mengoperasikan teknologi yang ada sebagai media pembelajaran yang mengedukasi dan menyenangkan serta kurikulum yang mendukungnya, sehingga dibutuhkan beberapa penyesuaian baik dari pihak sekolah maupun murid. Terutama di masa pandemi yang dimana penerapan pembelajaran secara *virtual* sedang gencar dilakukan. Indonesia sebagai negara dengan mayoritas muslim, selain pendidikan umum, pendidikan agama juga diperlukan media baru yang mendukung pembelajaran pada saat ini. Salah satunya yaitu, materi praktik tentang penyelenggaraan pengurusan jenazah yang dimana pada materi praktik tersebut, pembelajaran secara *virtual* akan sulit untuk dilakukan. Oleh sebab itu, dengan pengetahuan dan pemanfaatan media elektronik yang sedang *booming* seperti *smartphone* dan salah satu teknologi yang telah banyak dimanfaatkan pada berbagai macam bidang pekerjaan seperti *virtual reality* sebagai media pembelajaran serta metode pembelajaran yang mengedukasi dan menghibur seperti *edutainment* menjadi potensi dalam pengembangan media pembelajaran baru yang fleksibel, yakni dengan dibuatnya *game* edukasi berbasis *virtual reality* untuk *smartphone* Android, khususnya, mengenai tata cara pengurusan jenazah.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Edutainment*, *Game Virtual Reality*

## **Abstract**

### **THE DEVELOPMENT OF EDUTAINMENT LEARNING MEDIA BY VIRTUAL REALITY BASED GAME (ISLAMIC FUNERAL PROCESSIONS)**

**By**

**Adith Adadio  
Education of Islamic Religion Studies Program  
Faculty of Social Sciences  
State University of Jakarta  
2020**

This century has entered into the industrial era 4.0, where technology has developed rapidly and is widely used in various aspects of life, especially education. Although an epidemic of infectious disease is ongoing it has not hampered its development. Education during the pandemic era in the industrial era 4.0 has indeed changed to a modern education system, but in its implementation there are fundamental deficiencies, such as competence to create and operate existing technology as an educational and fun learning medium and a curriculum that supports it, so it takes some adjustments from both the school and the students. Especially during a pandemic, where the application of virtual learning is being carried out intensively. As a country with a Muslim majority, apart from general education, religious education also needs new media to support learning at this time. One of them, namely, practical material on organizing corpses where in the practical material, virtual learning will be difficult to do. Therefore, with the knowledge and use of booming electronic media such as smartphones and one of the technologies that have been widely used in various fields of work, such as virtual reality as a learning medium as well as educational and entertaining learning methods such as edutainment are potential in the development of new learning media. which is flexible, namely by making virtual reality-based educational games for Android smartphones, in particular, regarding the procedures for taking care bodies of the dead in Islam.

**Keywords:** Virtual Reality Games, Edutainment, Learning Media

## Kata Pengantar

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya penulis mampu menyelesaikan makalah komprehensif (non-skripsi) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Edutainment* Berbasis *Game Virtual Reality* (Pengurusan Jenazah)”. Tidak lupa Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Baginda Nabi Muhammad ﷺ yang selalu mendoakan umatnya agar mendapat syafaat di dunia dan akhirat.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan ujian komprehensif ini, diantaranya:

1. Dr. Umasih, M.Hum., Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta.
2. Bapak Firdaus Wajdi, S.Th.I., M.A., Ph.D., Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Negeri Jakarta, sekaligus dosen pembimbing ujian komprehensif yang telah memberikan masukan serta arahan kepada penulis.
3. Bapak Ahmad Hakam, S.S., M.A., selaku ketua panitia sidang Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta.
4. Ibu Sari Narulita, Lc., M.Si., selaku penguji ahli yang telah memberi masukan dan penilaian terhadap karya dan makalah yang disusun oleh peneliti.
5. Bapak Mushlihin, S.Pd.I., M.A., selaku sekretaris sidang Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta



6. Seluruh dosen prodi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan banyak ilmu dan pelajaran hidup yang berharga bagi penulis selama menempuh pendidikan.
7. Papa, Mama, kakak dan adik-adikku yang selalu mendoakan dan memotivasi penulis dalam keadaan apapun suka maupun duka.
8. Keluarga besar penulis yang memberikan masukan dan referensi yang membantu penulis dalam proses penyusunan makalah
9. Teman-teman IAI 2013 dan PAI, terima kasih atas kerjasamanya selama menjalani perkuliahan di prodi Pendidikan Agama Islam.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang secara langsung maupun tidak langsung membantu penulis dalam proses menyelesaikan penyusunan makalah komprehensif.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan makalah ini. Semoga kebaikan dan keikhlasan kalian dibalas oleh Allah SWT. Penulis berharap makalah yang telah disusun ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi dalam bidang pendidikan terutama Pendidikan Agama Islam.

Jakarta, 13 Juli 2020  
Penulis,



Adith Adadio  
NIM. 4715132624

## Daftar Isi

<b>Judul</b>	i
<b>Lembar Pengesahan</b>	ii
<b>Lembar Pernyataan</b>	iii
<b>Abstrak</b>	iv
<b>Kata Pengantar</b>	vi
<b>Daftar Isi</b>	viii
<b>Daftar Gambar</b>	x
<b>Daftar Lampiran</b>	xi
<b>BAB 1 Pendahuluan</b>	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Masalah Perencanaan	6
1.3 Tujuan Perencanaan	7
1.4 Manfaat Karya	7
1.5 Sistematika Penulisan	7
<b>BAB 2 Kerangka Konsep</b>	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Landasan Teori	11
<b>BAB 3 Langkah-Langkah Karya</b>	22
3.1 Langkah-Langkah Pembuatan <i>Game</i>	22
3.2 Batasan Karya	30

<b>BAB 4 Aplikasi</b>	31
4.1 Konsep dan Desain <i>Game</i>	31
4.2 Pembuatan Aset	34
4.3 <i>Setting &amp; Scripting</i>	48
4.4 Uji Coba <i>Game</i>	62
<b>BAB 5 Kesimpulan</b>	64
5.1 Rekomendasi	64
5.2 Implikasi	65
<b>Daftar Pustaka</b>	66
<b>Lampiran</b>	70
<b>Daftar Riwayat Hidup</b>	72





## Daftar Gambar

<b>Gambar 4.1</b> Tampilan <i>Software Unity</i> -----	35
<b>Gambar 4.2</b> Menu <i>GameObject-UI</i> -----	36
<b>Gambar 4.3</b> Tampilan perangkat lunak Blender -----	37
<b>Gambar 4.4</b> <i>Edit Mode</i> (Sudut, Garis & Wajah Objek) -----	38
<b>Gambar 4.5</b> Model 3D <i>Prototype</i> dengan <i>Armature</i> -----	39
<b>Gambar 4.6</b> Sistem <i>Parent &amp; Child</i> tulang dengan anggota tubuh -----	41
<b>Gambar 4.7</b> Fitur <i>Insert Keyframe</i> pada Menu <i>Playback</i> -----	42
<b>Gambar 4.8</b> Menu <i>Add Material</i> -----	43
<b>Gambar 4.9</b> Skema Kamar dan Furnitur-----	44
<b>Gambar 4.10</b> Skema Garasi dengan Item-Item Pendukung -----	45
<b>Gambar 4.11</b> <i>Export Aset</i> (Blender) & <i>Import Aset</i> (Unity) -----	48
<b>Gambar 4.12</b> <i>script</i> “Gvr Button” -----	50
<b>Gambar 4.13</b> <i>Player Canvas</i> ( <i>parent</i> ) dengan <i>Image</i> ( <i>child</i> )-----	51
<b>Gambar 4.14</b> <i>Inspector</i> pada <i>Image &amp; Sprite image</i> -----	52
<b>Gambar 4.15</b> <i>script</i> “Load Scene” -----	52
<b>Gambar 4.16</b> <i>Event Trigger</i> -----	53
<b>Gambar 4.20</b> <i>VR Quiz</i> -----	56
<b>Gambar 4.17</b> Menu <i>Timeline</i> -----	55
<b>Gambar 4.18</b> Menu <i>Add Track &amp; Kolom Timeline</i> -----	55
<b>Gambar 4.19</b> <i>Timeline Animation Frame</i> -----	56
<b>Gambar 4.21</b> <i>script</i> “Data Controller” -----	60
<b>Gambar 4.22</b> <i>script</i> “Game Controller”-----	62

## Daftar Lampiran

<b>Lampiran 1.</b> “Scene0” (prolog) <i>preview</i> -----	70
<b>Lampiran 2.</b> “Scene1” <i>preview</i> -----	70
<b>Lampiran 3.</b> “Scene2” <i>preview</i> -----	71
<b>Lampiran 4.</b> “Scene3” (epilog) <i>preview</i> -----	71

